



**Scuola
Internazionale
di Comics**

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

I RE MAGI

Manuel sacchi, Lorenzo Gandola, Tommaso Galli.

**Rielaborazione grafica della scheda didattica
'Domino degli Animali' e di un cofanetto
raccolge schede della Pinacoteca di Brera.**



**Scuola
Internazionale
di Comics**

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

La Scuola Internazionale Comics Sede di Milano e i Servizi Educativi della Pinacoteca di Brera hanno avviato una sperimentazione che prevede la collaborazione degli studenti della scuola con il Museo attraverso la rielaborazione grafica di materiali didattici già presenti o la realizzazione di nuovi strumenti.

La collaborazione si è concretizzata in attività di tipo formativo ed esplorativo:

- **visite della Pinacoteca** dedicate agli studenti delle due classi di **Graphic Design 3** che nel mese di ottobre 2026 hanno partecipato al progetto con formazione relativa ai capolavori della Pinacoteca, ai metodi e alle attività didattiche;
- **Illustrazione** agli studenti delle linee guida da seguire per la realizzazione grafica dei materiali;
- **Progettazione e sperimentazione** della grafica da utilizzare per i materiali didattici a cura degli studenti della Scuola, concordando gli obiettivi con i Servizi educativi.



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

BRIEF / DOMINO DEGLI ANIMALI / COFANETTO

La richiesta della Pinacoteca riguarda la rielaborazione della scheda didattica del progetto **Domino degli Animali** da ripiegare informato A6 e di un **cofanetto** neutro che possa raccogliere diverse schede, tutte piegate in formato A6.

Lo scopo dell'attività 'Domino degli Animali' incoraggia la ricerca all'interno delle opere degli animali in esse dipinti. È una pratica che incoraggia un'osservazione più attenta, aumentando così il tempo di permanenza davanti ai dipinti e la loro comprensione.

I Servizi Educativi della Pinacoteca offrono questi strumenti a tutto il pubblico del museo, senza distinzioni di età o competenze artistiche.

Il progetto è rivolto ai bambini dai 7 anni accompagnati da adulti che, grazie ai testi del 'Focus adulti' presenti all'interno delle schede, potranno leggere una spiegazione più approfondita del soggetto dei dipinti e dell'intenzione degli artisti.



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

Le schede didattiche che guidano e danno spunti di osservazione, sono a disposizione al desk dell'ingresso della Pinacoteca.

Sono anche scaricabili dal sito della Pinacoteca, e per questo dovranno essere realizzate in un formato PDF, visibile da tutti i sistemi informatici, scaricabili e stampabili dal pubblico su fogli di dimensione comune, Din A4.

In ogni scheda è stata richiesta la presenza dei seguenti elementi:

- Logo Brera
- Titolo
- Comanda
- Mappa del museo
- Suggerimenti del percorso alla ricerca degli animali
- Foglio con tessere da ritagliare del gioco del Domino degli Animali di Brera
- Informazioni di contatto Brera

Nello sviluppo del progetto grafico, gli studenti – organizzati in gruppi di lavoro – hanno seguito le linee guida fornite, elaborando proposte creative con l'obiettivo di trasmettere le informazioni in modo chiaro e coerente.



Scuola
Internazionale
di Comics

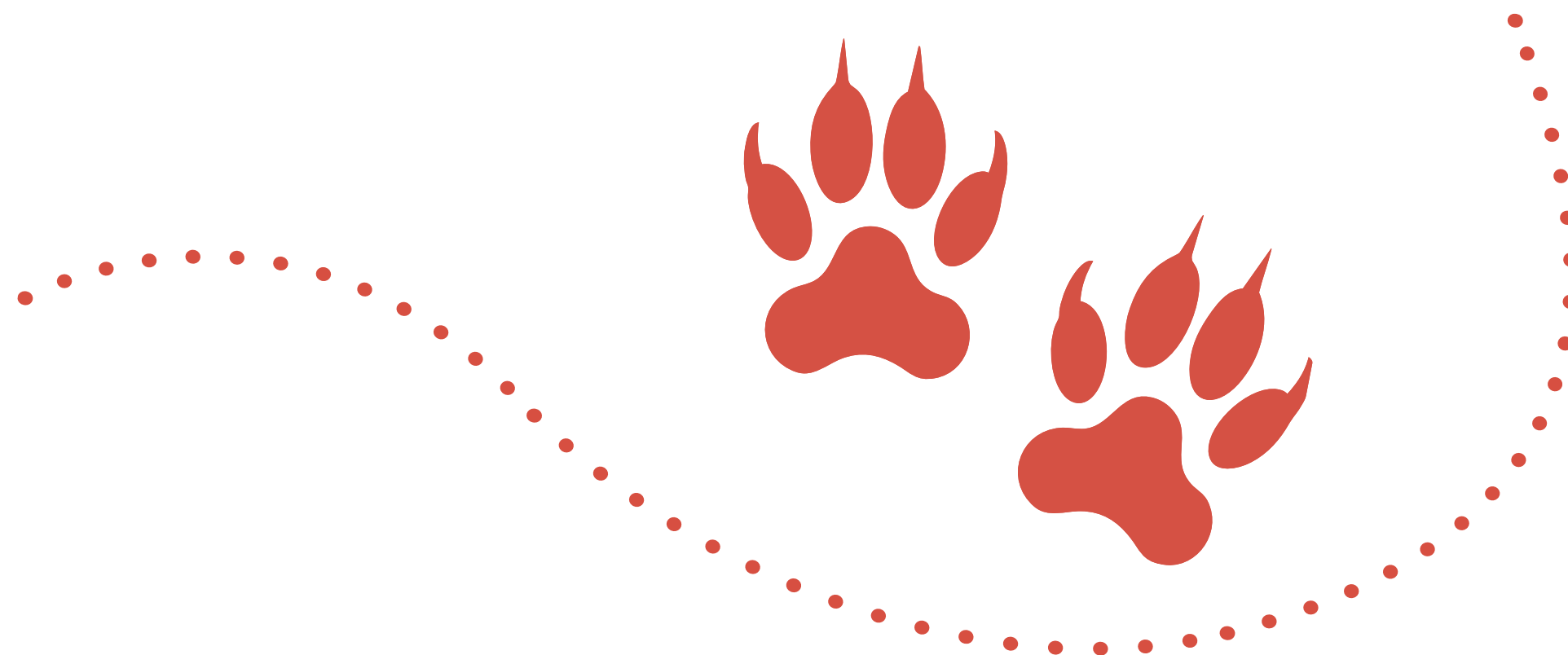
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

CONCEPT ed ELEMENTI GRAFICI

La grafica grafica utilizzata è **semplice** e **facilmente individuabile**, ponendo come focus grafico le **impronte degli animali** che i bambini devono riconoscere nel gioco del domino. Le impronte non fungono solo da suggerimento, ma contribuiscono a rendere l'esperienza di gioco più **dinamica** e **coinvolgente**.

Un altro elemento grafico inserito per rendere il gioco più dinamico è un **filamento punteggiato continuo**, che divide e frammenta i testi, separando la sezione dedicata ai bambini dal focus per gli adulti. Questo elemento simula inoltre la continuità di un percorso, evocando l'idea di un piccolo viaggio.





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

Il font utilizzati sono:

Chaloops:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890

Komet:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

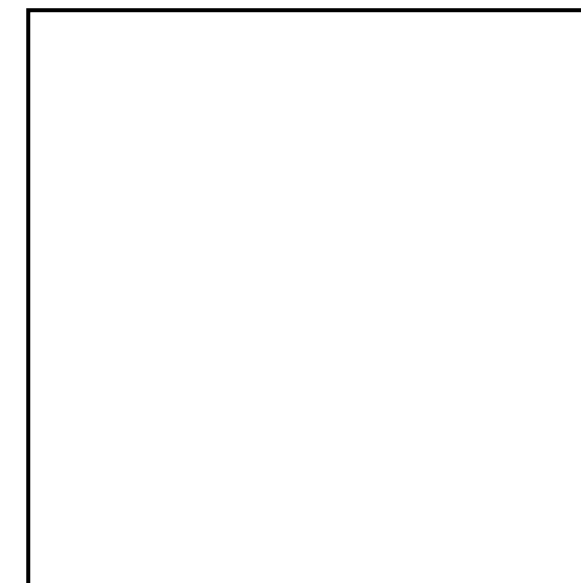
Palette colori:



C = 0% M = 0%
Y = 0% K = 100%



C = 19% M = 85%
Y = 81% K = 8%



C = 0% M = 0%
Y = 0% K = 0%

È stato scelto di utilizzare come unico colore a scopo grafico, il rosso (C = 19 M = 85% Y = 81% K = 8%), sia perchè pone di più l'attenzione su punti ed elementi grafici principali in modo subito riconducibile senza causare distrazione con l'utilizzo di troppi colori, sia perchè è un documento da poter far stampare anche alle famiglie a casa che non hanno la stampante a colori, evitando troppe sfumature di grigi.



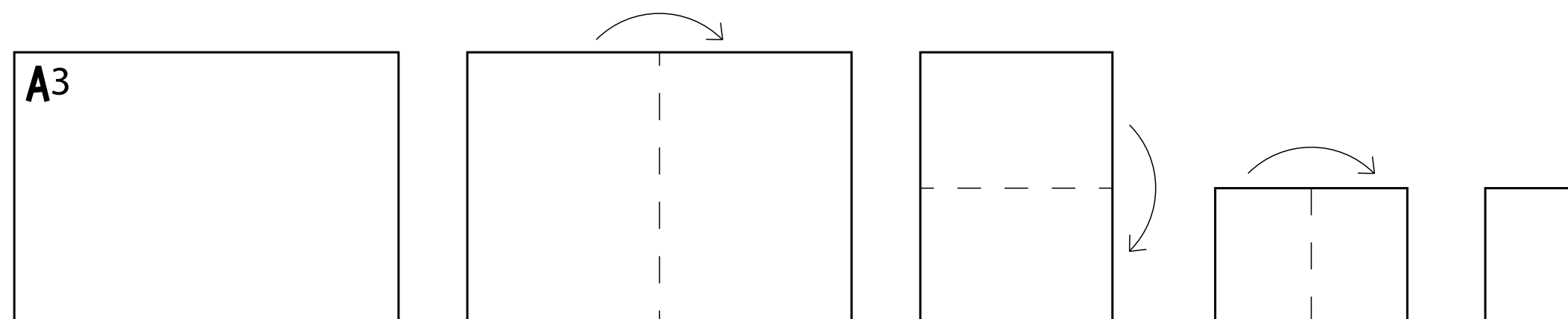
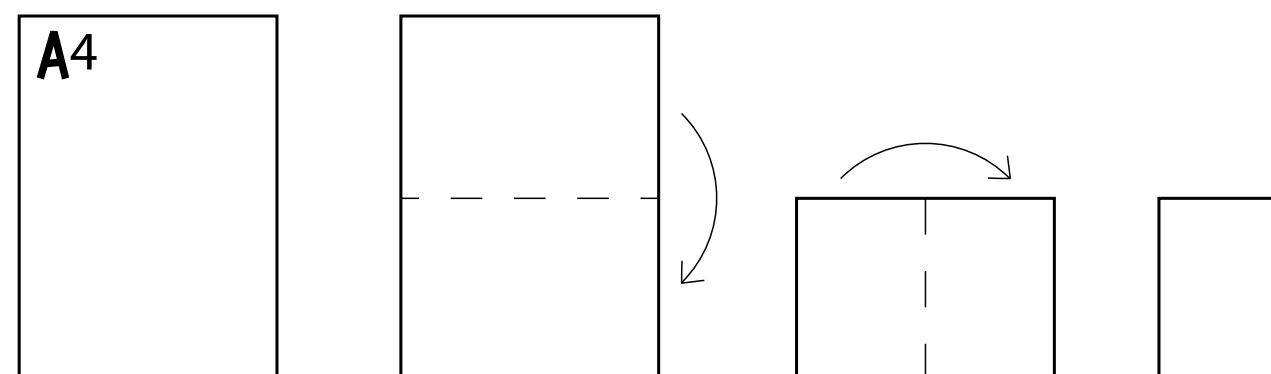
Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

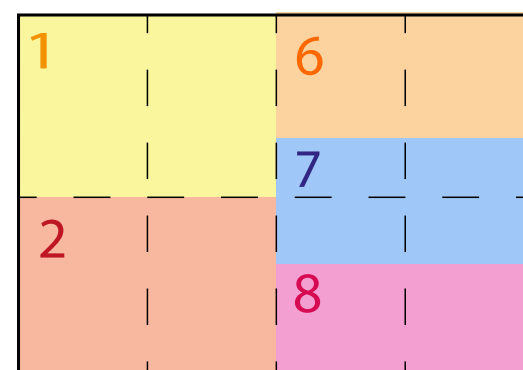
FOLDING

Il folding è semplice e facilmente piegabile:

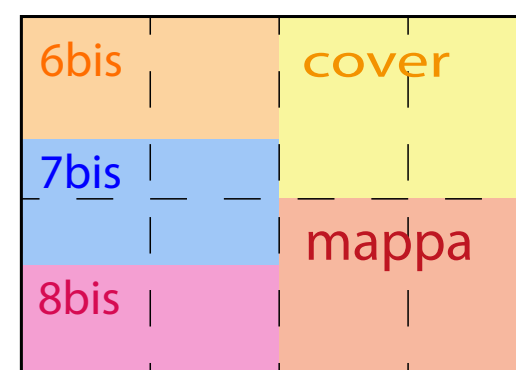


Foglio 1 A3

LATO A

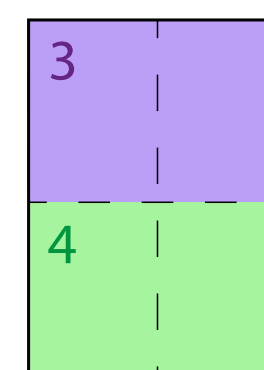


LATO B

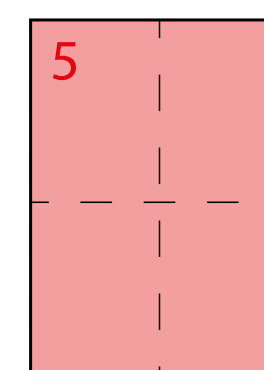


Foglio 2 A4

LATO A



LATO B





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

COVER

Come grafica per la cover è stata inserita una lente di ingrandimento che mette a fuoco le impronte dei vari animali per rappresentare la ricerca e dare continuità alla grafica del resto del lavoro.

Pinacoteca
di Brera

BRERA Il domino degli animali

In Pinacoteca spuntano code, zampe, baffi:
quanti animali ha Brera!
Chi li ha fatti entrare nei dipinti?
E perchè?
Prova a trovarne uno, poi un altro e un altro
ancora: se li scoprerai tutti completerai il tuo
domino degli animali.

Pinacoteca di Brera
Via Brera 28
20121, Milano
Tel. 02 722 63230
educazione@pinotecabrera.org
www.pinotecabrera.org



Per guardare il museo da soli (7-9 anni)

Pinacoteca
di Brera

BRERA Il domino degli animali

In Pinacoteca spuntano code, zampe, baffi:
quanti animali ha Brera!
Chi li ha fatti entrare nei dipinti?
E perchè?
Prova a trovarne uno, poi un altro e un altro
ancora: se li scoprerai tutti completerai il tuo
domino degli animali.

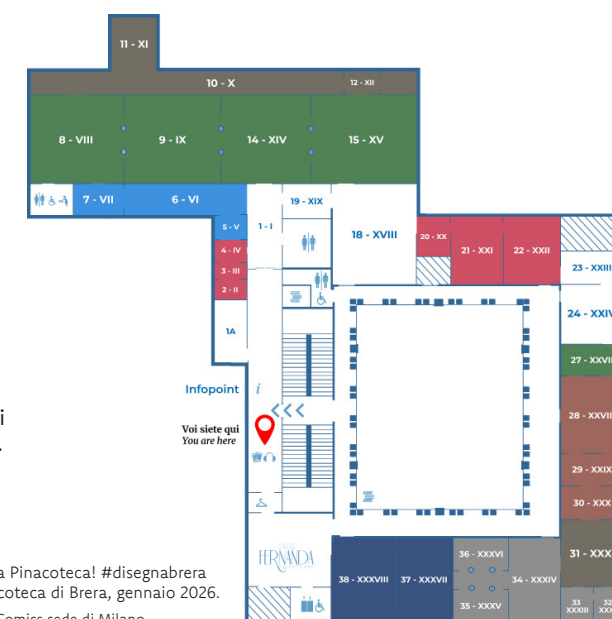
Pinacoteca di Brera
Via Brera 28
20121, Milano
Tel. 02 722 63230
educazione@pinotecabrera.org
www.pinotecabrera.org



Per guardare il museo da soli (7-9 anni)

PIANTA DELLA PINACOTECA DI BRERA

Il tuo bambino ha bisogno di te per trovare le sale: guarda la piantina per orientarti. Le sale evidenziate sono quelle interessate dal percorso. Potrai aiutarlo nell'identificazione degli animali più nascosti leggendo gli indizi nel testo a lui dedicato. E mentre lui va a caccia di animali, potrai leggere gli approfondimenti tematici proposti nel "FOCUS ADULTI".



Condividi i tuoi disegni sui social della Pinacoteca! #disegnabrera
A cura dei Servizi educativi della Pinacoteca di Brera, gennaio 2026.
Grafica a cura della Scuola Internazionale Comics sede di Milano

Alcune opere potrebbero essere momentaneamente in prestito o in restauro.

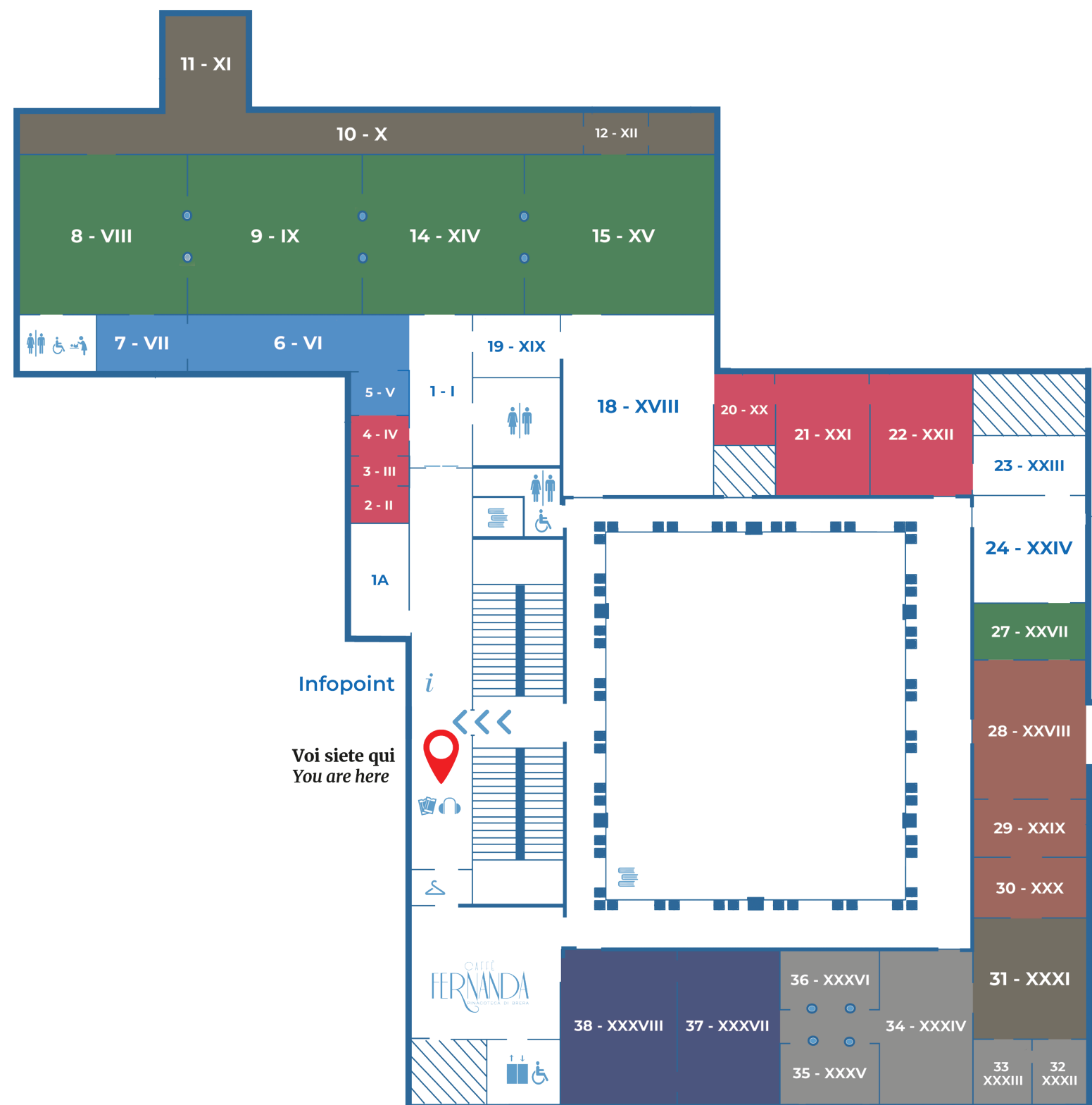


Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

MAPPA





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

ELEMENTI NELLE PAGINE

Indicazione dell'attività

Numero sala in romano

Impronta animale presente all'interno dell'esercizio

Numero attività

Sezione attività da eseguire

Tracciato che ricorda un percorso

1 VAI NELLA SALA 6 (VI) E CERCA UN LEONE

Metti in ordine le sequenze di parte della storia di San Gerolamo dipinta da Lazzaro Bastiani.

1. Un giorno al convento di San Gerolamo giunse un leone. Tutti i frati scapparono spaventati, ma Gerolamo no. Capi che il leone aveva una spina conficcata in una zampa e gliela tolse subito.

2. Da allora il leone lo seguì dappertutto. Anche quando Gerolamo pregava da solo nel deserto gli restava vicino, come un gattino addomesticato.

3. E venne il giorno in cui San Gerolamo, ormai vecchio, morì. Il leone fu molto triste, ma volle partecipare al funerale. Rimase in disparte e pensò: "Sono stato fortunato ad avere un amico come San Gerolamo!"

FOCUS ADULTI

Elemento ricorrente nelle biografie dei santi (basti pensare a San Francesco e il lupo) è la capacità dei santi di ammansire la più grande ferocia. Episodi come quello di San Gerolamo e il leone vogliono dimostrare che la santità può annullare anche la violenza più irrazionale, la pietà vince la forza brutta.

SALA VI, Lazzaro Bastiani
Storie di San Gerolamo



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

DOMINO DEGLI ANIMALI – Esercizi

1 VAI NELLA SALA 6 (VI) E CERCA UN LEONE



Metti in ordine le sequenze di parte della storia di San Gerolamo dipinta da Lazzaro Bastiani.

1. Un giorno al convento di San Gerolamo giunse un leone. Tutti i frati scapparono spaventati, ma Gerolamo no. Capi che il leone aveva una spina conficcata in una zampa e gliela tolse subito.

2. Da allora il leone lo seguì dappertutto. Anche quando Gerolamo pregava da solo nel deserto gli restava vicino, come un gattino addomesticato.

3. E venne il giorno in cui San Gerolamo, ormai vecchio, morì. Il leone fu molto triste, ma volle partecipare al funerale. Rimase in disparte e pensò: "Sono stato fortunato ad avere un amico come San Gerolamo!"



FOCUS ADULTI

Elemento ricorrente nelle biografie dei santi (basti pensare a San Francesco e il lupo) è la capacità

dei santi di ammansare la più grande ferocia. Episodi come quello di San Gerolamo e il leone vogliono dimostrare che la san-

tità può annullare anche la violenza più irrazionale, la pietà vince la forza bruta.

SALA VI, Lazzaro Bastiani
Storie di San Gerolamo

2 VAI NELLA SALA 9 (IX) E CERCA UN LEONE

Nell'opera con il leone, trova gli altri animali. San Gerolamo visse anche nel deserto, questo però non lo sembra! Ci sono rocce e alberi rigogliosi. Forse è un bosco di Pieve di Cadore, un paese di montagna in Veneto dove Tiziano nacque. La lucertola sotto alla firma del pittore "Ticianus" riesce a vivere anche in terreni aridi, ma – oltre al leone – c'è un altro animale che non troverai mai nel deserto perché ama gli ambienti umidi: è la

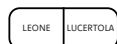
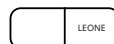
FOCUS ADULTI

La lucertola è simbolo di fede perché è un animale a sangue freddo che cerca il sole, così come il credente cerca di scaldarsi al sole che è Dio (qui San Gerolamo è rivolto verso il Crocifisso, suo sole). La chiocciola è un animale che avanza con lentezza e costanza: è immagine del cammino spirituale del fedele che procede senza fretta e con tenacia. È un animale che d'inverno si chiude nel guscio e che a primavera rompe la protezione dell'apertura del guscio per ricominciare la sua vita: pertanto è simbolo e auspicio di nuova vita, di Resurrezione. La chiocciola, che ha sempre con sé la propria casa, è simbolo anche di sobrietà.

SALA IX, Tiziano
San Gerolamo



C _ _ _ _ _ A



3 VAI NELLA SALA 10 (XX) E CERCA UNA LUCERTOLA

FOCUS ADULTI

Anche San Giovanni Battista trascorse alcuni anni nel deserto. Nel dipinto di Francesco del Cossa, oltre alla lucertola, vedi dei cavalli, una volpe e... cosa? È in cima al bastone di San Giovanni, dentro a un cerchio d'oro; è minuscolo ma sembra vero. Il racconto del vangelo dice che il santo predicava sulle rive del fiume Giordano insieme a tante persone; vide Gesù che si avvicinava, lo riconobbe e disse: "Ecco Gesù, l'Agnello di Dio". L'agnellino-Gesù che è nel dipinto significa che San Giovanni "portò in giro" Gesù raccontando di lui. C'è un particolare che ci fa capire che non è un agnello qualsiasi. Quale?

L'agnello è l'animale sacrificale per eccellenza; qui c'è l'agnello perché il precursore San Giovanni addita Cristo dicendo "Ecce Agnus Dei" (Giovanni 1, 29), espressione che indica l'offrirsi di Cristo come vittima innocente. Il segno distintivo dell'agnello-Cristo nel dipinto è l'aureola.

SALA XX, Francesco del Cossa
San Giovanni



4 VAI NELLA SALA 7 (VII) E CERCA UN AGNELLO

FOCUS ADULTI

È insieme ad alcune pecore, vicine al loro pastore, in un bel paesaggio che fa sfondo a un dipinto con la Madonna e Gesù Bambino (sono davanti a una stoffa verde). È un dipinto di Giovanni Bellini, famoso pittore di Venezia, che mise la sua firma "JOANNES BELLINUS" e la data "MDX" (1510, in numeri romani) sul cubo a sinistra. Su questo basamento c'è un animale, quale? Qualcuno dice che è una scimmia. Sarebbe quindi immagine del pittore che cerca di imitare ciò che lo circonda, così come la scimmia rifà quello che vede fare all'uomo. E se fosse un ghepardo? Sarebbe simbolo di forza e velocità?

La "scimmia" è su un'ora con il nome del pittore e la data d'esecuzione; per questo è possibile che l'animale sia da mettere in rapporto a Bellini stesso e alla sua attività di artista quale "scimmia della natura". Tuttavia un'incisione dell'opera, pubblicata in un volume del 1812, mostra che si tratta di un felino, come ha confermato il restauro del 1986. Potrebbe dunque trattarsi di un ghepardo che, a causa del suo pelo maculato, diventa simbolo delle macchie del peccato. Così Bellini confesserebbe la sua condizione di prigioniero del vizio, a cui alluderebbero anche gli uccelli invischiati nelle panie, e il proprio torpore morale, suggerito dal pastore addormentato.

SALA VII, Giovanni Bellini
Madonna col Bambino

Potrebbe essere una **scimmia** perché:

- 1.
- 2.
- 3.

Potrebbe essere un **ghepardo** perché:

- 1.
- 2.
- 3.



(possibili soluzioni: scimmia per le piccole dimensioni, le orecchie piccole e arrotondate; ghepardo per il mantello maculato, la forma delle zampe anteriori, il muso felino)





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

DOMINO DEGLI ANIMALI – Esercizi

5 VAI NELLA SALA 10 (X) E CERCA UNA SCIMMIA E UN GHEPARDO



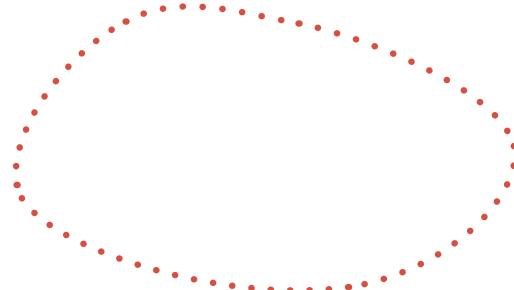
Fanno parte del corteo dei Magi andati a trovare Gesù Bambino. Il pittore Gaudenzio Ferrari ha immaginato non solo i tre Magi, ma anche i servitori che li accompagnarono. I Magi arrivavano da Oriente. Gaudenzio Ferrari pensò di rappresentare qualche animale che non vive da noi per far capire che venivano da terre. C'è un cane peloso bianco che ti guarda.

Trova gli altri animali e scrivilvi qui sotto
(sono almeno sei, li hai trovati tutti?)

Disegna qui gli altri animali che incontri in Pinacoteca. Ricordati di scrivere anche l'autore e l'opera del quadro in cui li hai trovati.



Titolo:
Autore:



Titolo:
Autore:



Titolo:
Autore:

FOCUS ADULTI

L'evangelista Matteo, l'unico che narra della venuta dei Magi, scrive che arrivavano "da Oriente". Sebbene non precisi quanti fossero, essi sono tradizionalmente tre in ragione del numero dei doni. Questo consente di legare i Magi a una ricca simbologia: possono rappresentare le tre età dell'uomo, oltre che le tre parti del mondo allora conosciuto (Europa, Asia, Africa), o significare l'universalità del messaggio di Cristo e l'omaggio dell'intero genere umano a Gesù. La presenza di animali esotici, provenienti dai paesi più diversi e lontani, rafforza tale concetto.

SALA X, Gaudenzio Ferrari
Adorazione dei Magi

SCIMMIA CANE

ATTENZIONE

Qui il percorso si biforca.

Se sei un bambino coraggioso, salta una pagina.

Se sei impressionabile prosegui alla pagina successiva. Se poi ci ripensi puoi sempre tornare indietro.

6 VAI NELLA SALA 28 (XXVIII) E CERCA IL DIPINTO PIÙ GRANDE...

...pieno di colori intitolato Martirio di San Vitale di Federico Barocci. A destra c'è un cane. C'è anche un uccello con il piumaggio di colore marrone rosso con le penne delle ali nere e azzurre barrate di nero. Il suo nome è ghiandaia, riesci a trovarlo?

FOCUS ADULTI

Il cane nella nostra cultura è associato a valori positivi, come la fedeltà, mentre il gatto ha valori negativi, poiché è un animale notturno e diventa immagine del diavolo, dell'oscurità. In questo caso probabilmente non hanno significato simbolico.

(nota: la ghiandaia è ancora un nidaceo, l'aspetto è un po' diverso rispetto all'uccello adulto)



SALA XXVIII, Federico Barocci
Martirio di San Vitale

7 VAI NELLA SALA 8 (VIII) E CERCA UNA GHIANDAIA

Torna indietro e cerca la ghiandaia nel dipinto di Andrea Mantegna, aiutandoti con il disegno qui sopra. Di fronte alla ghiandaia c'è un altro animale.

Disegnalo!

FOCUS ADULTI

Non è difficile comprendere che le nature morte, che si codificano come genere proprio nel '600, spesso assumono un significato simbolico di caducità della vita.

SALA VIII, Andrea Mantegna
San Bernardino



8 VAI NELLA SALA 4 (IV)

Torna indietro ancora e incontri una faraona, prosegui nella sua direzione fino alla piccola porta sulla destra. Supera la sala blu e cerca il dipinto di Stefano da Verona. Hai trovato il coniglio? È appeso a testa in giù. E non è certo l'unico animale!

FOCUS ADULTI

Sotto a questo dipinto trovi una didascalia che inizia con un pavone e prosegue con nuovi animali. Cerca in Pinacoteca tutte le altre didascalie dedicate alle famiglie!

SALA IV, Stefano da Verona
Adorazione dei Magi

FINE PERCORSO 1

Vuoi provare anche l'altro? Vai alla prossima pagina!

CANE GHIANDAIA

GHANDAIA CONIGLIO

CONIGLIO



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

DOMINO DEGLI ANIMALI – Esercizi

6^{BIS} VAI NELLA SALA 15 (XV) E CERCA...

...la cucina di Vincenzo Campi dove un cane e un gatto stanno litigando. Guarda i cibi presenti nel dipinto. Poi unisci i disegni dei cibi al loro ingrediente principale e all'animale che li produce. Se vuoi puoi disegnarli.

FOCUS ADULTI

Il cane nella nostra cultura è associato a valori positivi, come la fedeltà, mentre il gatto ha valori negativi, poichè è un animale notturno e diventa immagine del diavolo, dell'oscurità. In questo caso probabilmente non hanno significato simbolico.

SALA XV, Vincenzo Campi
La cucina

FORMAGGIO

UOVA

GALLINA

PASTA SFOGLIA

LATTE

MUCCA

7^{BIS} VAI NELLA SALA 33 (XXXIII) E CERCA UN GATTO

Guarda dov'è scappato il gatto spaventato! Qui in alto, in questo angolo della cucina dipinto dal pittore Jan Fyt. Attento! in quello che stiamo cercando ci sono ben due gatti e tanti volatili morti. Ma forse i gatti preferirebbero farsi una scorpiacciata del più grande animale raffigurato nel quadro:

la _ _ _ _ _

FOCUS ADULTI

Non è difficile comprendere che le nature morte, si codificano come genere nel '600, spesso assumono un significato simbolico di caducità della vita.

SALA XXXIII, Jan Fyt
Selvaggina Morta

8^{BIS} VAI NELLA SALA 35 (XXXV)

Una mucca, dai grandi occhi scuri e dalla fronte ricciolina, gira il muso verso di te; è vicino a un pozzo, in un dipinto del Piazzetta. Qui trovi anche una didascalia per famiglie, l'ultima del percorso a caccia di animali, ma non l'ultima della Pinacoteca.

FOCUS ADULTI

Il Piazzetta interpreta l'epizodio biblico come una scena pastorale, dipingendo animali da pascolo come la mucca, e un cane, non trascura però di rappresentare anche il muso di un cammello, in aderenza al testo biblico (Genesi 24) in cui sono citati più volte i cammelli, parte della dote della futura moglie di Isacco.

SALA XXXV, Giovanni B. Piazzetta
Rebecca ed Eleazaro al pozzo

CANE GATTO

GATTO MUCCA

MUCCA

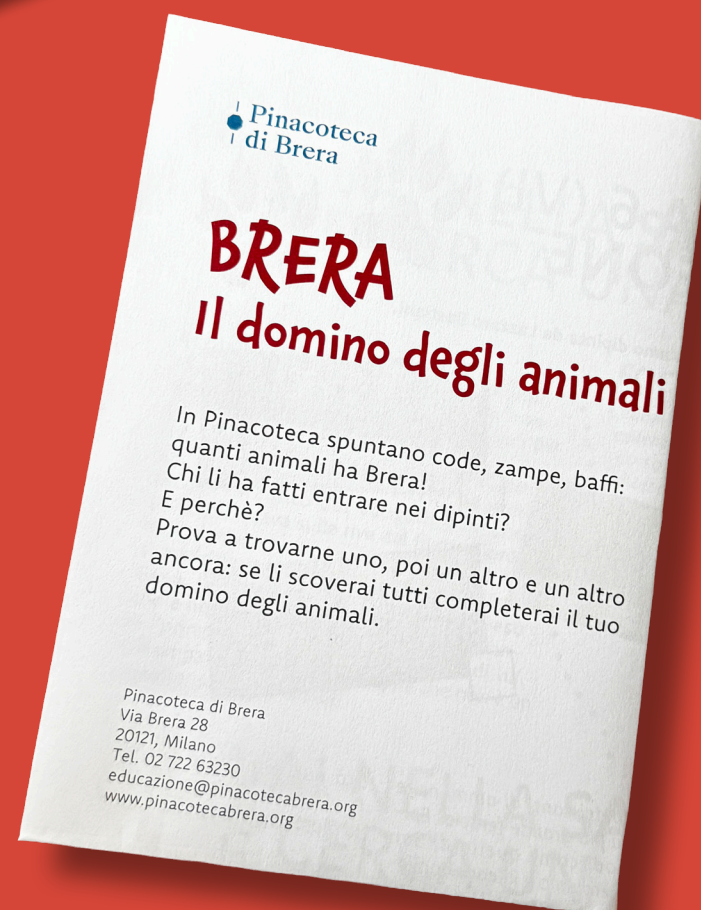


Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

MOCKUP





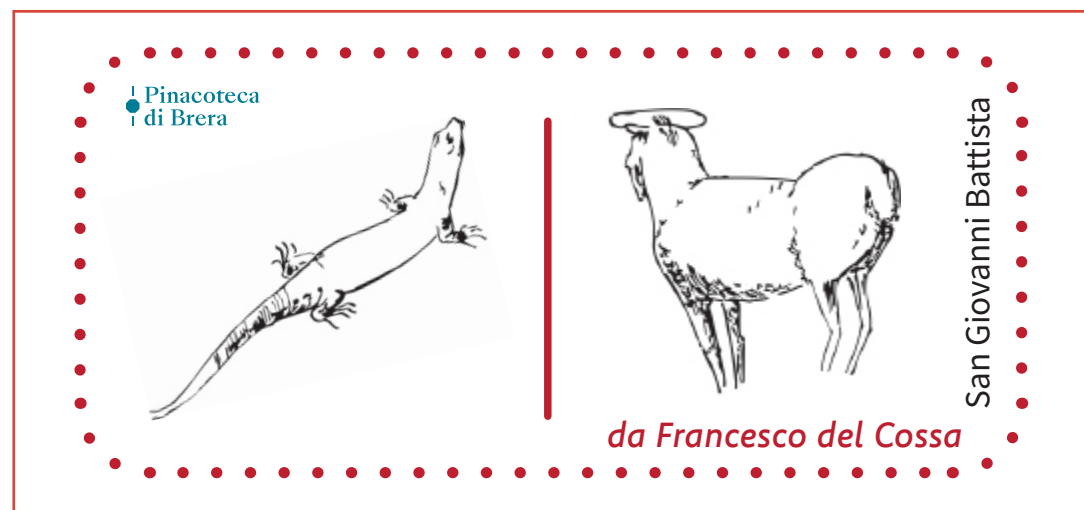
Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

SCHEDA DOMINO con tessere da ritagliare

Nella pagina del domino è stato deciso di non stravolgere le illustrazioni degli animali della pinacoteca ma semplicemente ammorbidendo i tratti e pulendoli un pò.





Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

COFANETTO

Per quanto riguarda il cofanetto porta-domino è stata realizzata una box con una chiusura molto semplice ad un unico incastro centrale, con le parti laterali che si incastrano autonomamente dopo la chiusura di quest'ultimo.





**Scuola
Internazionale
di Comics**

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO





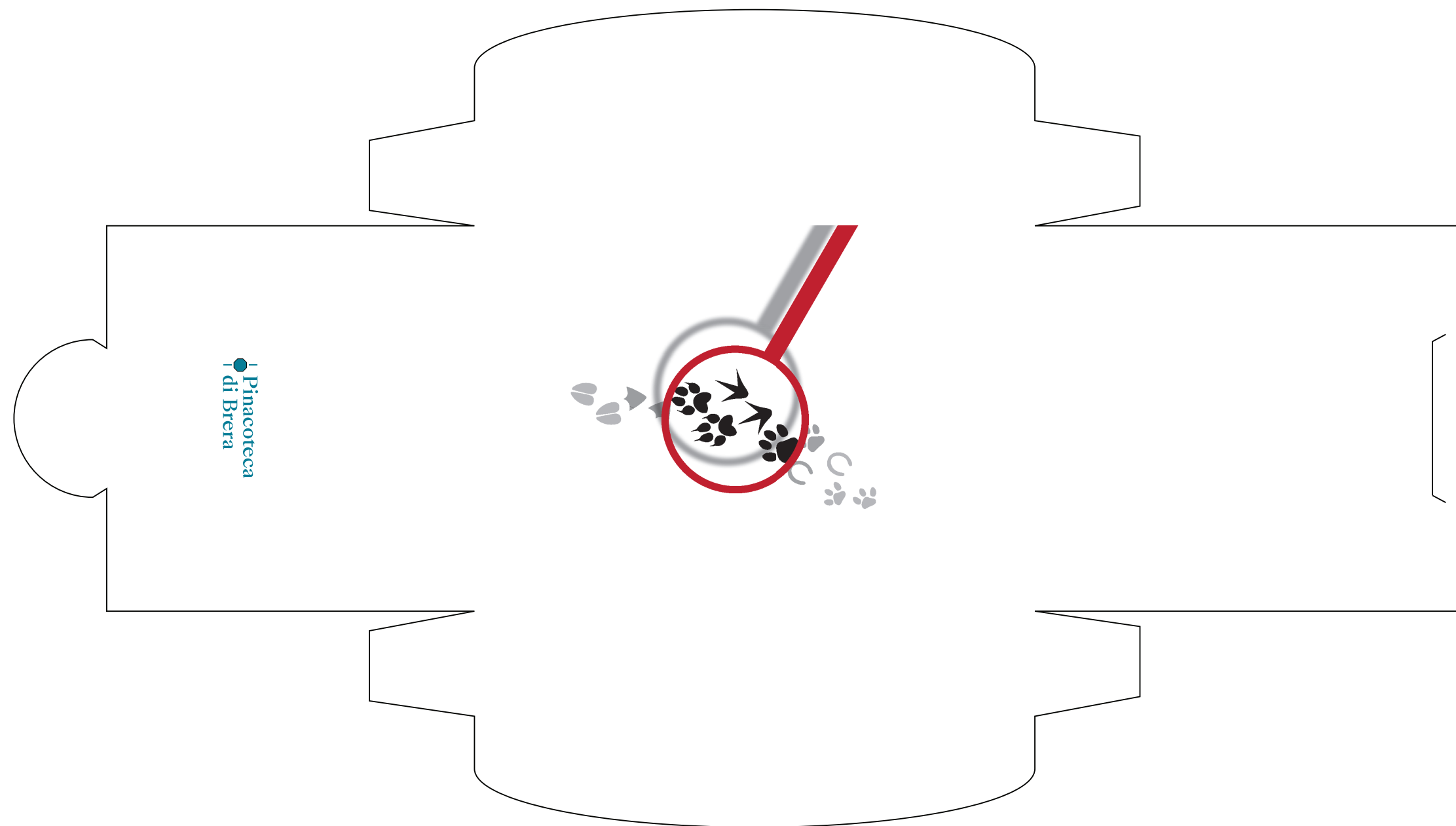
Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

COFANETTO /steso

Per la grafica del cofanetto sono state adottate due opzioni:
nella prima viene rappresentato graficamente la lente d'ingrandimento presente
nella cover, mentre nella seconda viene rappresentato un ottagono identificativo
scelto da Brera.



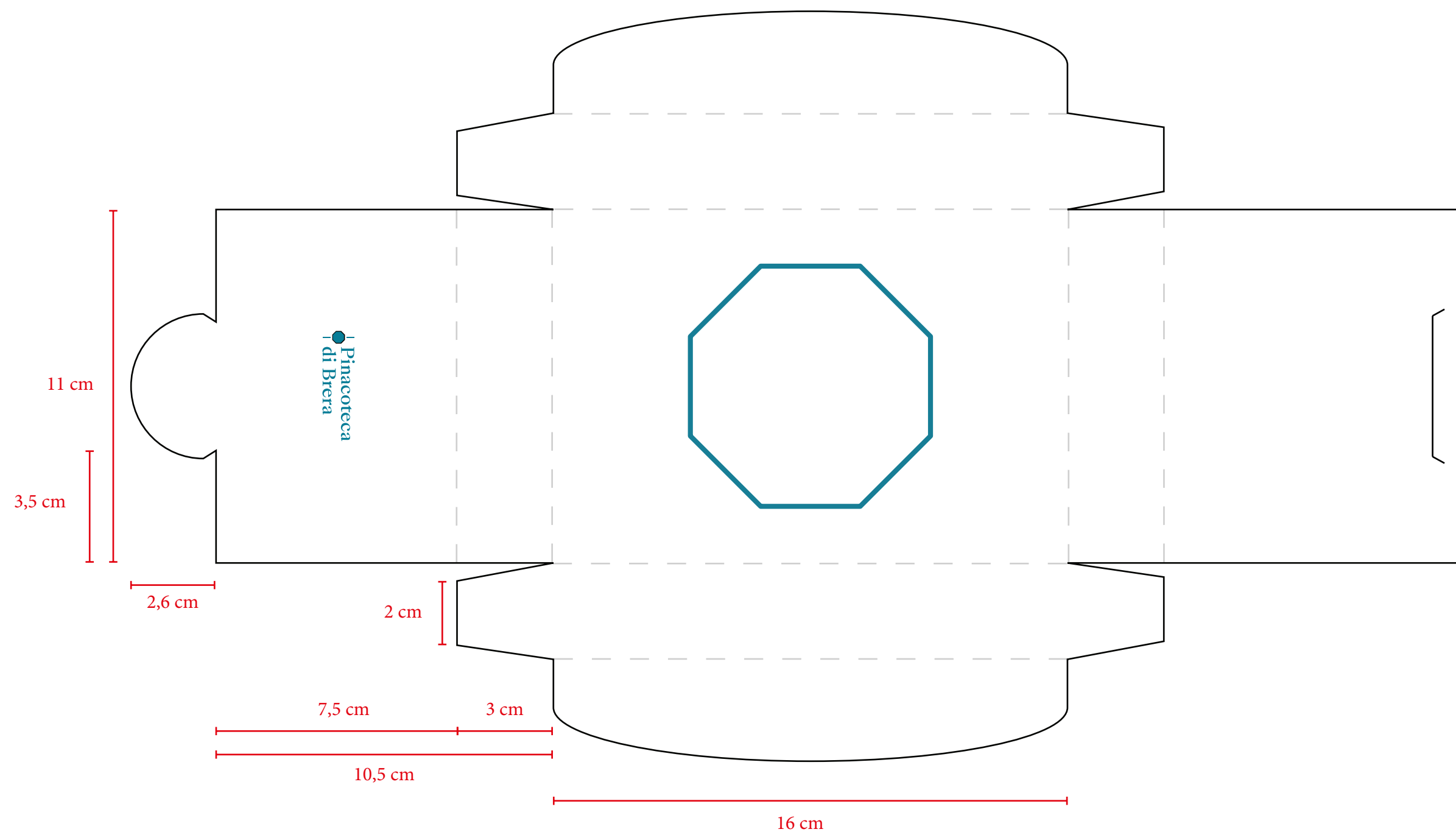


Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

COFANETTO /steso con misure



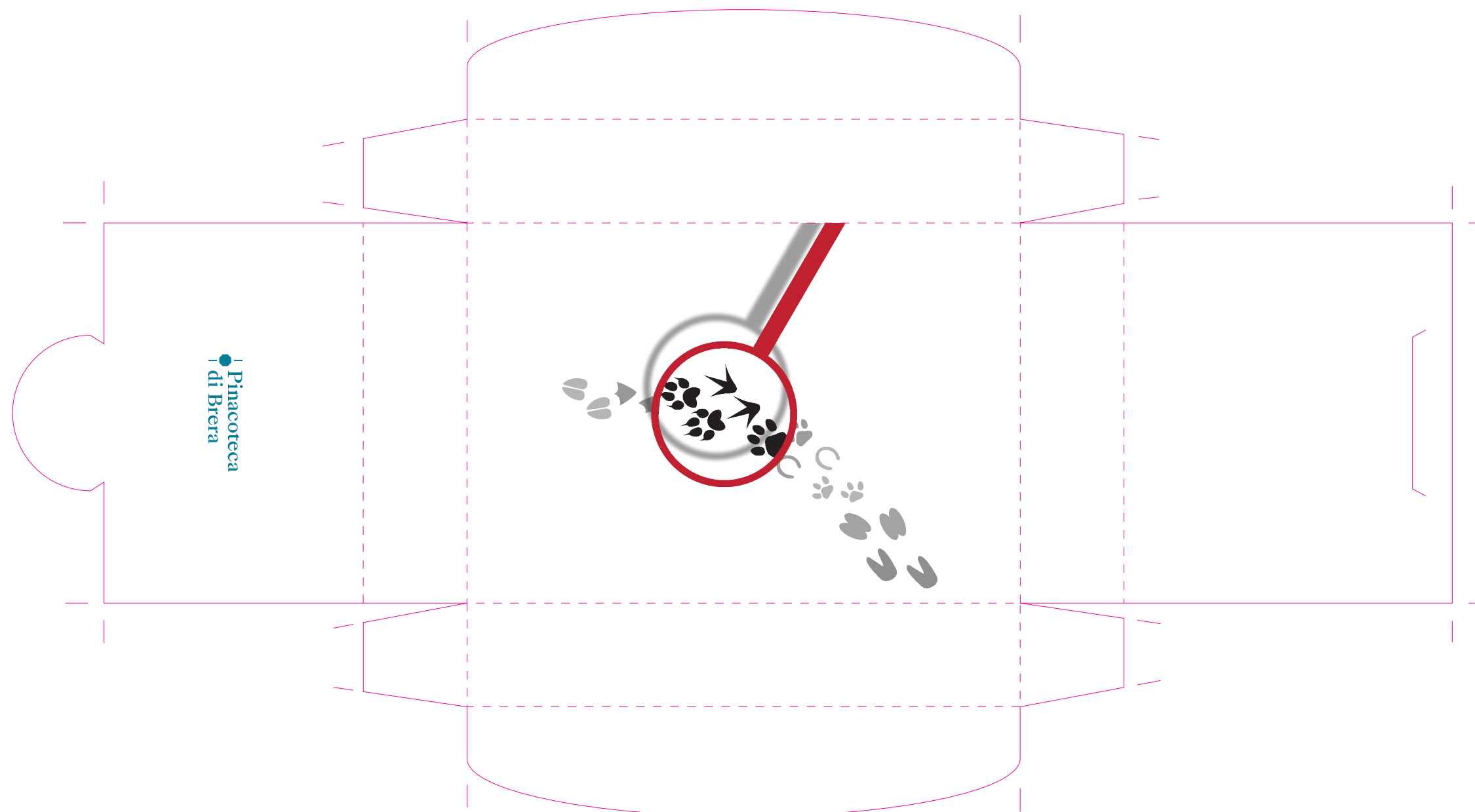


Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

FUSTELLA



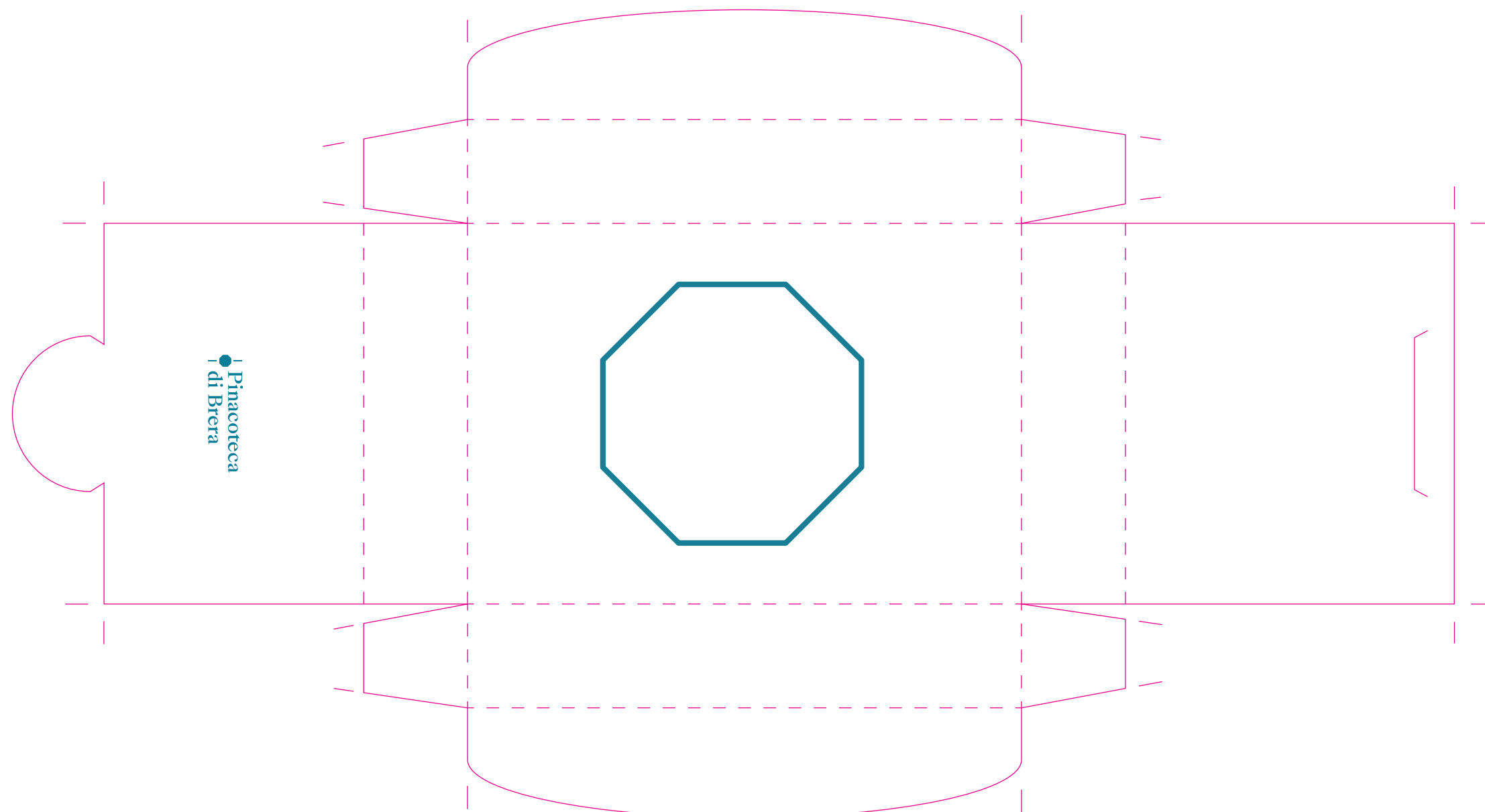


Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

FUSTELLA





**Scuola
Internazionale
di Comics**

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA

SEDE DI MILANO

GRAZIE

I RE MAGI

Manuel Sacchi, Lorenzo Gandola, Tommaso Galli.

Scuola Internazionale di Comics

Sede di Milano

Piazzale Giulio Cesare 14, 20145 Milano MI

T: 02.45.40.9470

E: milano@scuolacomics.it

www.scuolacomics.com